PlayStation Blast
www.playstationblast.com.br
EDIÇÃO Nº07 DEZ/2012
BY NC ND
PS
BLAST 2012 AWARDS

Um ano PlayStation

2012 foi, de fato, um ano inesquecível para donos de plataformas PlayStation. Nessa edição da Revista PlayStation Blast, nosso BlastAwards fará qualquer jogador de PS3 e PS Vita se orgulhar ao ver tantas pérolas recebendo prêmios por categorias e o nosso Top 10: Melhores Jogos de 2012 para as plataformas da Sony. E, já que muitos dos melhores games do ano saíram nesses últimos meses, analisamos grandes lançamentos para o PS3 com Journey, Dishonored e The Walking Dead. Mas, mesmo com tantos títulos incríveis, alguns deixaram (muito) a desejar, e são exatamente essas 10 promessas não cumpridas que listamos no Blast from the Trash. E já que trata-se de um ano tão grandioso para a Sony, decidimos contar a história da empresa no ramo dos videogames em nosso primeiro PlayStation Chronicle. Boa leitura e até a primeira edição de 2013! **– Rafael Neves**

Fim do Mundo! *por* ***Sybellyus Paiva***

por **Thomas Schulze**

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Ricardo Ronda

OS PIORES DE 2.012

O ano de 2012 foi bem legal para os donos de plataformas da Sony. Tivemos o lançamento de grandes jogos como Mass Effect 3, Resident Evil 6, Call of Duty: Black Ops II e Journey. Além disso, vimos o advento do Cross Play, trazendo nova relevância ao até então relegado PlayStation Vita. Mas, infelizmente, nem tudo são flores no reino da Sony, e sempre temos que aturar uma boa dose de jogos medíocres para cada PlayStation All-Star Battle Royale no mercado. Então que tal relembrarmos os dez piores jogos do ano? Neste Blast from the Trash, vamos listar títulos mais decepcionantes que a apresentação de Wonderbook na E3.

10 NINJA GAIDEN 3 (PS3)

O ninja Ryu Hayabusa surgiu no Nintendo 8-Bits e conquistou uma grande quantidade de fãs com seus jogos de dificuldade absurda e, por que não, até mesmo apelativa. Depois de passar um bom tempo no ostracismo, nossos bons amigos da Team Ninja e da Namco resolveram modernizar o personagem na série Sigma, que conseguiu manter a tradicional dificuldade do passado, ao mesmo tempo em que trazia um belo e moderno visual, além de litros e litros de sangue e ultra violência com as sequências de combo mais brutais e viciantes dos jogos de ação modernos. Chega a ser impressionante como o pessoal conseguiu destruir as bases modernas da série com um jogo fácil, controles chatos e níveis entediantes.

9 007 LEGENDS (PS3)

Quando 007 Legends foi anunciado, todos os fãs do agente secreto a serviço de Sua Majestade ficaram felizes. Missões inspiradas em filmes clássicos da franquia, além de um nível inspirado no novo e excelente filme Skyfall. Como poderia dar errado? Aparentemente, de vários modos. Para começar, os níveis pouco têm a ver com os filmes que teoricamente são usados como inspiração, e mais parecem um amontoado de piores momentos da série Call of Duty. O visual é pobre, tudo é tedioso (há até backtracking em alguns momentos!), enfim, é um jogo pior que as músicas que Jack White e Madonna fizeram para os filmes.

8 RESIDENT EVIL: OPERATION RACOON CITY

Se você acha que Resident Evil 6 é irritante e cheio de defeitos, então não deve ter dado muita atenção a Operation Raccoon City. A premissa dessa bomba da Capcom é colocar o jogador para reviver momentos clássicos da série por uma nova ótica, através da ação em equipe, preferivelmente por meio do multiplayer online. Mas é realmente complicado encontrar amigos dispostos a sofrer com você e passar uma tarde jogando fases enormes com inimigos que mais parecem esponjas de balas. Frustrante e tedioso, o jogo não é digno de ostentar o nome Resident Evil.

7 CALL OF DUTY: BLACK OPS DECLASSIFIED (VITA)

Que Call of Duty: Black Ops II é um dos melhores jogos de 2012 você, leitor do Blast, já está cansado de saber. Então quando a Activision anunciou uma versão exclusiva e totalmente original do jogo para o PlayStation Vita, um console tão carente de títulos de peso, todos ficamos muito otimistas. Só esqueceram de nos avisar que Black Ops Declassified, apesar de seu belo visual, contaria com a campanha single player mais curta já vista em um jogo de tiro em primeira pessoa. Qual o sentido de jogar um videogame quando a sua história dura pouco mais de uma hora? Um título apressado, incompleto e medíocre.

6 NEVERDEAD (PS3)

É sempre louvável quando as empresas tentam criar novas franquias em um mundo que parece viver uma eterna reciclagem de ideias. Mas, pelo outro lado da moeda, é terrivelmente triste quando uma ideia original e potencialmente legal naufraga feio. NeverDead queria inovar os jogos de ação com seu esquema de desmembramento corporal do protagonista, mas ironicamente acabou ficando marcado mesmo como um dos jogos mais sem pé nem cabeça da história dos videogames.

5 RIDGE RACER (VITA)

Jogos de corrida são sobre velocidade, não é? Isso é bem óbvio. Mas a Namco não precisava levar esse fato tão ao pé da letra. Ridge Racer é tão veloz no Vita, mas tão veloz, que correr em todas as pistas do jogo consome pouco mais de vinte minutos! Tudo bem que o visual e a trilha sonora, com algumas faixas de música eletrônica, são bem legais, mas de que serve tudo isso quando o controle é um desastre e você pode usufruir de todos os recursos do jogo em menos de uma hora? Corra para bem longe desse jogo.

4 DOUBLE DRAGON NEON (PS3)

Os jogadores que cresceram na década de 1980 devem se lembrar com muito carinho da série Double Dragon, que fazia a alegria da galera nos fliperamas e em ports para quase todos os consoles de mesa da geração. Como o mundo dos videogames atravessa uma fase bem nostálgica e retrô, parecia uma excelente ideia reviver Double Dragon para a geração HD. Apenas parecia. Investir no ar retrô tudo bem, mas resgatar também o esquema de controle dos piores jogos da época já é demais, não é? Ao menos temos o retorno da clássica música tema para esquecer um pouco da mediocridade completa desse jogo.

3 MIB ALIEN CRISIS (PS3)

Os Homens de Preto existem para proteger a Terra da escória do universo. Mas quem nos protege dos jogos ruins lançados de última hora para lucrar em cima de filmes? O ano de 2012 marcou o retorno de MIB aos cinemas depois de uma longa ausência, e obviamente isso serviu como pretexto para o lançamento de um título podre disposto a tirar o dinheiro dos fãs do filme. Baseado diretamente no jogo homônimo para Wii, o título parece copiar também o visual e os controles enfadonhos da versão para o console da Nintendo. Quem me dera poder voltar no tempo como o agente J faz no último filme e me impedir de jogar esta atrocidade.

2. AMY (PS3)

Há muito tempo não jogava algo tão confuso e tão pessimamente programado. Amy se vende com um jogo de survival horror, mas o verdadeiro terror aqui é tentar entender o que diabos os programadores tentaram fazer. Chega a ser engraçado o modo como a definição de sustos nesse jogo é colocar meia dúzia de canos estourando na parede de surpresa. O senso de desafio é ridículo e remete aos piores tempos dos jogos de tentativa e erro. Se pelo menos a jogabilidade prestasse, isso poderia passar batido, mas obviamente os controles são frustrantes e não respondem direito. Realmente é o jogo mais assustador do PlayStation, mas pelos motivos errados. É ruim de dar medo!

1 GAME OF THRONES (PS3)

A saga literária de fantasia elaborada pelo escritor George R.R. Martin arrebatou uma enorme legião de fãs pelo mundo. A HBO, que não é boba nem nada, tratou de transformar "As Crônicas de Gelo e Fogo" em seriado. E a Atlus, que também não é boba, aproveitou a mina de dinheiro para fazer um jogo inspirado no reino de Westeros. Só esqueceram de avisar que o visual estilo PS2 já ficou obsoleto, e que bugs como personagens atravessando portas e paredes já não são mais aceitáveis hoje em dia. Embora o roteiro realmente tenha algumas reviravoltas dignas da série, no geral o jogo é tão entediante quanto um capítulo sobre a Sansa.

SILENT HILL 3

por **Felipe Storino**

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Paulo Henrique

Uma das coisas mais legais da série Silent Hill é o fato de que a personagem principal dos jogos é a própria cidade que dá nome à franquia. Enquanto outras séries ficam muito presas a um enredo maior, que acaba nos obrigando a jogar todos os outros jogos, é possível jogar qualquer Silent Hill, sem se importar com a ordem. Bom, qualquer um com exceção de um deles (dois se contar com o Origins): Silent Hill 3, que, apesar de ter uma protagonista diferente, é uma continuação direta do primeiro jogo da série. Talvez por isso mesmo, este seja considerado por muitos como um dos mais fracos da franquia.

Destino macabro

Ao contrário dos outros jogos, nos quais geralmente o personagem principal possui algum tipo de problema de caráter psíquico que acaba o atraindo para a cidade de Silent Hill, neste terceiro episódio nós começamos o jogo em uma cidade normal.

A jovem Heather Mason está passeando tranquilamente pelo shopping quando é abordada por um investigador particular e resolve fugir.

Durante a fuga, alguma coisa acontece e o local começa a ficar infestado de monstros estranhos. Essa parte é bem tensa, principalmente por este Silent

Hill ser um dos mais escuros da série. Quando o rádio dispara nos ambientes mais abertos do shopping é um "Deus nos acuda", porque não dá para saber de onde os monstros podem atacar. Não demora muito para que surja toda a verdade escondida por trás das aparições dos monstros.

Uma misteriosa mulher chamada Claudia aparece dizendo que Heather precisa se lembrar da verdadeira forma dela. Assim que consegue escapar do shopping, a jovem chega em casa apenas para encontrar seu pai tragicamente assassinado.

Neste momento fica clara a ligação entre Silent Hill 3 e o primeiro game: já que Heather é filha de Harry Mason, o protagonista do primeiro Silent Hill. Quer dizer, mais ou menos filha, já que a filha legítima dele, Cheryl, realmente morreu. Heather na verdade é gerada como um amálgama entre as almas Cheryl e Alessa Gillespie, que estava destinada a dar à luz ao deus da Ordem.

O desejo da tal Claudia é justamente fazer com que esse deus finalmente ganhe vida a partir de Heather. Para isso, ela precisa encher o coração da jovem de ódio, começando com a morte do pai dela. A garota acaba caindo na armadilha e decide visitar a maldita cidade de Silent Hill em busca de vingança. E é aí que o jogo se perde um pouco. Enquanto nos outros games temos personagens perturbados emocionalmente, Heather encara seus desafios até com bastante determinação. Principalmente para alguém de 17 anos que acabou de perder o pai e descobriu ser praticamente a encarnação do capeta.

O Silent Hill menos perturbador da série

Até mesmo o final bom de Silent Hill 3 tem esse climão de "beleza, galera, isso aqui não foi nada de mais". Nele, Heather encontra o tal investigador Douglas, que a ajuda em certas partes do game, e então começa a fingir que está possuída por Alessa/Cheryl, dizendo que precisa matar o cara para acabar com todo esse pesadelo. Mas aí, quando você pensa que ela realmente vai fazer isso, Heather simplesmente fala algo do tipo "relaxa, cara, é só brinks". Pelo menos o jogo reserva outros finais, sendo que num deles no qual Heather realmente é possuída e assassina Douglas.

Apesar de ser um jogo interessante para os fãs da série, por mostrar o triste o destino do protagonista do título original, Silent Hill 3 está muito abaixo dos outros. Primeiro porque, apesar de interessante, mostrar o que aconteceu com Harry Mason acaba com a graça de ficar imaginando o destino dele. Mas o principal problema mesmo é a própria Heather Mason, que é pouco carismática e muito mais metida a "heroína" que os outros protagonistas da série, demonstrando sempre estar ok com o fato de ser praticamente a encarnação de um grande mal.

por **Bruna Gil**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Leandro Fernandes

JOURNEY

Testei Journey, um jogo exclusivo para PlayStation 3 disponível para compra através da PSN. Um jogo atípico, com uma experiência diferente e hipnotizante. Em uma narrativa sutil e com controles fáceis, Journey traz a possibilidade de atravessar o deserto para alcançar a luz. Pode parecer simples, mas a verdade é que este jogo possui um ambiente extremamente cativante e envolvente. Journey já é o jogo mais vendido da história da PSN, tanto no mercado norte-americano quanto no europeu. Continue lendo para saber o que torna este jogo tão especial.

A travessia do deserto

Em Journey, você é um viajante tentando atravessar o deserto para alcançar uma montanha brilhante. Entretanto, o jogo é muito diferente daquilo que vemos tradicionalmente - objetivos claros, missões a completar, habilidades especiais e inimigos. Nada disso. Em Journey, quem você é e o que você está em busca depende puramente da sua imaginação.
O jogo começa no meio do deserto, e a única indicação de objetivo que se vê é uma luz no topo de uma montanha, distante e perdida no horizonte. Não aparece nenhuma mensagem descrevendo o seu objetivo, nada de cutscenes mostrando o contexto ou o propósito da jornada. Ao apertar os botões do controle, rapidamente descobre-se que não existem muitos movimentos ou grandes combinações de golpes. Existe apenas seguir em frente, e desbravar o deserto. Mesmo sem um mapa ou instruções, o jogo oferece pequenos tutoriais, indicando o botão que precisa ser pressionado durante uma ação. Esta "ajuda" é tão sutil que, na maioria do tempo, você nem se dará conta que está acontecendo. O aprendizado é bastante rápido, afinal, o seu personagem só consegue andar, pular, flutuar e "falar" (explicaremos melhor a "fala" adiante). Porém, não se deixe enganar pela baixa complexidade dos controles. Journey possui uma jogabilidade fácil, mas seu gameplay não é nada simplório. Para seguir em frente, é importante desvendar alguns puzzles mecânicos, de tentativa e erro. São quebra-cabeças intuitivos, mas, no geral, a experiência de Journey é bastante fluida e contínua.

Journey assemelha-se bastante no gameplay com Limbo, jogo lançado em 2011 para a PSN. Ambos são baseados na resolução de quebra-cabeças para que o jogador possa seguir em frente. Ambos também foram aclamados pelos gráficos e cenários excelentes. Contudo, as semelhanças entre os dois jogos terminam aí. Se Limbo é sombrio e perverso, Journey é iluminado e encantador. É impossível não ficar impressionado com a qualidade visual do jogo. A medida que você ultrapassa alguns pontos do game, aparecem *cutscenes* que esclarecem (ou não) um pouco da história sendo contada. A verdade é que o significado das cenas e do jogo em si depende inteiramente da sua interpretação. Journey não perde tempo com diálogos ou grandes explicações do que você está fazendo ou para onde se precisa ir. Você pode explorar, pode seguir o fluxo, e pode interpretar os acontecimentos da forma como preferir.

A trilha sonora de Journey não poderia ser mais adequada. Este é um game para ser jogado com as luzes apagadas e o volume alto, pois a conjugação dos cenários com a música criam um ambiente extremamente envolvente.

Uma jornada em conjunto

Lembram que o personagem "fala"? Pois é. Ao apertar quadrado, o seu personagem emite um som indecifrável e um código único. O tom varia de acordo com a rapidez e o número de vezes que você aperta quadrado, enquanto o código é sempre o mesmo durante cada jornada. Mas por que diabos alguém iria querer falar sozinho no deserto? Uma palavra: cooperação.

Journey reinventou o modo cooperativo, simplesmente acrescentando um companheiro de viagem no meio do seu jogo, sem avisos nem nada. Você pode estar fazendo o seu caminho em algum ponto do deserto e, de repente, aparece um personagem idêntico a você. Um só, e mais ninguém. Não é possível ver o nome do outro jogador, nem o avatar, nem nada. Você não sabe se ele pretende continuar a jornada em conjunto, se é a primeira vez que ele está jogando ou se ele está apenas explorando o deserto. De acordo com os criadores do jogo, o objetivo é exatamente este: são dois estranhos que se conhecem online, não sabem quem são ou o que querem, mas sabem que ali está um ser humano. A comunicação através de sons é bastante limitada, mas funciona perfeitamente. Quando você não souber o que fazer, talvez o seu companheiro de jornada sinalize o local da saída. Talvez ele até espere por você, para que seja possível continuar a jornada juntos. No caso de vocês se perderem um do outro, o jogo introduz um novo jogador no lugar do anterior, e a única forma de identificar o novo companheiro é através do código que ele emite quando fala.

Portanto, não tenha medo de ligar a opção "Multiplayer" assim que iniciar o jogo. A sua jornada não será inundada de trolls. A melhor característica do modo cooperativo de Journey é exatamente esta: você jamais será forçado a viajar com outro jogador. Tudo que o multiplayer faz é abrir as portas do seu universo para a presença de mais uma pessoa. Esta pessoa pode estar disposta a seguir em frente com você, ou pode até não saber quem você é e qual o seu propósito. De qualquer forma, Journey deixa a decisão na mão dos próprios jogadores, que optam se querem experimentar o deserto sozinhos ou em conjunto.

Tudo o que é bom, dura pouco

A jornada é tão curta quanto é maravilhosa. O tempo de jogo é de aproximadamente duas horas. Porém, Journey é um jogo bastante objetivo - são duas horas de ação, andando pelo deserto e explorando templos, avançando em direção à luz da montanha. Não há tempo perdido com diálogos extensos ou missões que existem só para "encher tempo". São duas horas de gráficos estonteantes, trilha sonora excelente e uma experiência verdadeiramente única.

Prós

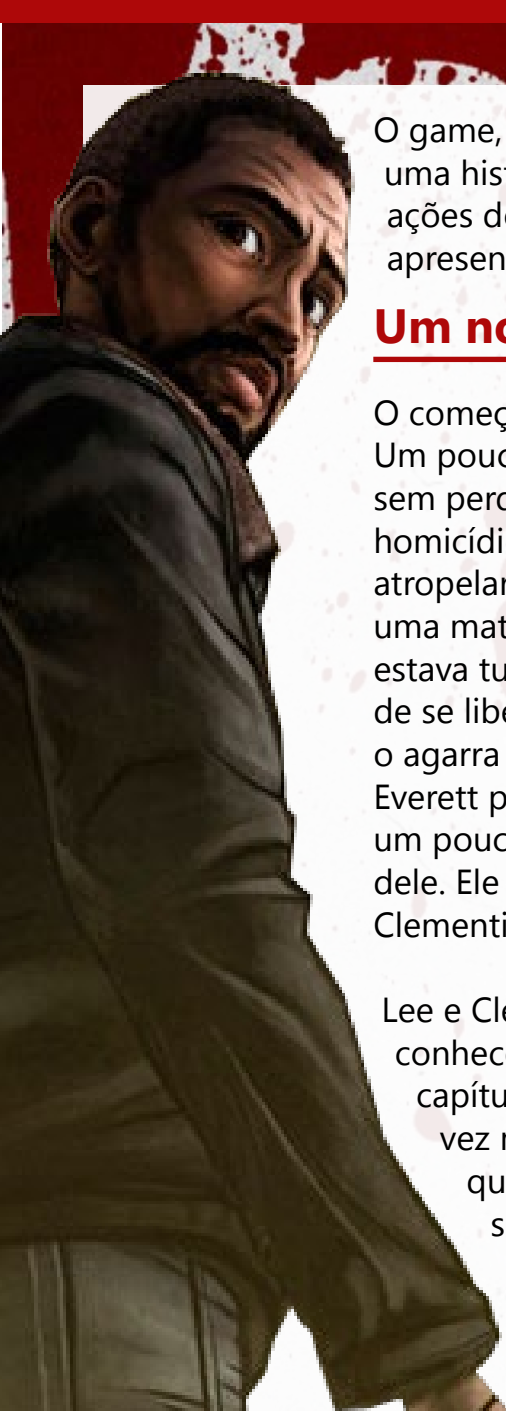
- Jogo arte. Journey conta a sua história de uma forma diferente, utilizando métodos não tradicionais.
- Ambiente visual. Os gráficos são impressionantes.
- Multiplayer inovador. O jogo oferece a possibilidade de encontrar e viajar em conjunto com outra pessoa.
- Valor de replay. Após completar Journey, é difícil não ficar com vontade de jogar novamente e explorar caminhos que não foram tomados da primeira vez.
- Narrativa vaga. A história é livre e pode ser interpretada por cada jogador de forma diferente.

Contras

- Jogo curto. Em média, completa-se o primeiro jogo em torno de duas horas.
- Preço alto. São $14.99 na PSN americana, valor que alguns podem considerar elevado para um jogo com duas horas de conteúdo.
- Sem alegorias tradicionais. Pode ser um contra para alguns, mas Journey não conta com inimigos, power-ups e habilidades especiais.

NOTA FINAL
9.0

Journey (PlayStation 3)

Visual **10** | Som **10**
Jogabilidade **8.5** | Diversão **9.0**

por **Rafael Becker**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Leandro Fernandes

Não é de hoje que os seriados televisivos são uma febre mundial, mas poucos se destacam como The Walking Dead. A obra estadunidense conta a história de um grupo de pessoas tentando sobreviver em um mundo pós-apocalíptico, infestado por zumbis famintos por carne humana. O seriado é baseado nos quadrinhos de mesmo nome, do escritor Robert Kirkman. Tentando atrair os fãs da série para as comics, a Telltale Games lançou The Walking Dead, com um visual cartunesco, para os videogames.

O game, que tem o mesmo título do seriado e dos quadrinhos, possui uma história paralela a esses dois, consequentemente não mostrando as ações do ex-xerife Rick Grimes e dos seus seletos seguidores. Nele somos apresentados a Lee Everett, o qual você pode conhecer na nossa análise.

Um novo dia

O começo da história de Lee Everett não é muito diferente da de Rick. Um pouco só talvez, já que Lee é um prisioneiro e Rick é um policial. Bem, sem perder o foco, Lee estava sendo levado à prisão por ter cometido homicídio, mas então o motorista da viatura perde a atenção e acaba por atropelar uma estranha criatura. O protagonista acorda inconsciente em uma mata e vê o policial caído a sua frente. Ele caminha até ele para ver se estava tudo bem, mas o homem já estava morto. Lee vê a oportunidade de se libertar, mas, quando vai pegar as chaves no cinto do policial, este o agarra e tenta matá-lo. Mas como se ele já estava morto? Rapidamente Everett pega uma arma e atira na cabeça do já considerado zumbi. Ainda um pouco confuso, Lee se levanta e vê uma horda de errantes vindo atrás dele. Ele foge e acaba indo parar no quintal de uma casa, onde conhece Clementine, que seria a sua companheira e protegida dali para frente.

Lee e Clementine possuem uma relação muito boa para quem se conheceu de uma forma tão assustadora e confusa. Nos cinco capítulos de The Walking Dead, essa relação vai se tornando cada vez mais forte, como de pai e filha, e Lee se mostra capaz de fazer qualquer coisa para manter Clementine viva. Até mesmo se isso significar enfrentar os vivos ao invés dos mortos. Certamente, o ponto mais forte da saga está na história e nas decisões que o jogador toma para manter o seu pequeno grupo de sobreviventes a salvo em um mundo irreconhecível.

Mira aqui, mira lá

The Walking Dead traz uma jogabilidade um tanto quanto inusitada e escassa: a *point-and-click*. O exemplo mais comum disso e que todo mundo deve conhecer é The Sims, em que devemos usar um ponteiro para realizar ações para os nossos personagens. O título da Telltale Games usa o mesmo princípio, de uma forma bem fácil de entender. Usamos o analógico direito do controle para controlar o ponteiro e cada botão principal (xis, círculo, quadrado e triângulo) realiza uma ação, dependendo do momento. Na maioria das vezes, o triângulo serve para observar coisas, xis para abrir portas e círculo para atirar ou bater em algo. Além do ponteiro, também somos livres para movimentar Lee em algumas partes, principalmente nas de investigação de alguma sala. Os botões principais também são usados para responder perguntas ou dar ordens a alguém.

Cuidado com o que diz

Sim, tome cuidado, pois cada coisa que você for falar em The Walking Dead terá uma consequência diferente. Você pode escolher por ser agressivo, calmo, líder ou racional. Os membros do seu grupo poderão concordar ou não com as suas escolhas, e isso lhe dará também diferentes formas de tratamento dentro dele. E não são só as falas que são vistas com concordância ou não, mas as ações também. Em diversas ocasiões devemos decidir em questões de segundos por salvar uma outra pessoa de um zumbi, a melhor maneira de escapar de uma horda ou a quem dar a sua última barrinha de cereais. A Telltale nos pôs frente a um dos títulos em que tudo o que você faz sofrerá uma reação boa ou ruim, o que é importado perfeitamente de um capítulo para outro.

Um jogo (quase) perfeito

A PlayStation Network oferece jogos de baixo custo (a maioria) e que nos proporcionam muita diversão. Feita a devida conversão, todos os capítulos de The Walking Dead saem por menos de R$ 50,00 e nos dão cerca de dez horas só de história, enquanto alguns outros não tem nem um terço disso. O visual do jogo é realmente bonito, apesar das controvérsias por parte da crítica. Até agora só foram citados pontos positivos, mas é bom destacarmos também alguns negativos para não parecer que TWD é um jogo perfeito.
Em várias partes da história, é possível que você encontre defeitos de programação realmente grotescos, como quando uma pessoa vai abraçar a outra e elas se atravessam. No quarto capítulo, diversos jogadores tiveram problemas com os seus saves e até chegaram a perdê-los momentaneamente, até a Telltale lançar um patch junto com o quinto e último capítulo.

Quem comprou o Season Pass de The Walking Dead também teve motivos para ter frustrações. A promessa da Telltale era de que seria lançado um capítulo por mês e, fazendo as contas, era para a saga ter terminado em agosto, mas isso só ocorreu no final de novembro. Já há a promessa de uma segunda temporada e esperamos é que a empresa seja responsável e respeitosa com os jogadores. Se vale a pena o investimento? Sim, muito. Mesmo se você não é fã do seriado ou dos quadrinhos, experimente comprar pelo menos o primeiro episódio de The Walking Dead, que sai por cinco dólares. Se você precisa de mais um motivo, bem, o título está concorrendo como o melhor jogo de 2012 no Video Game Awards, e todos sabem como é difícil ser sequer mencionado na premiação.

Prós

- São os jogadores que constroem a narrativa de The Walking Dead;
- Há diferentes reações para diferentes ações;
- A dublagem quase não peca;
- Enredo fortíssimo;
- A história é consideravelmente longa, porém não é cansativa.

Contras

- Uma certa quantidade de bugs e glitches;
- Diversos atrasos quanto ao lançamento dos capítulos;
- Muitos loadings;
- Legendas dessincronizadas durante várias vezes.

NOTA FINAL
9.5

The Walking Dead (PS3)

Visual **9.5 |** Som **9.0**
Jogabilidade **9.5 |** Diversão **10**

por ***Jeferson dos Santos***

Revisão e Diagramação:
Leandro Fernandes

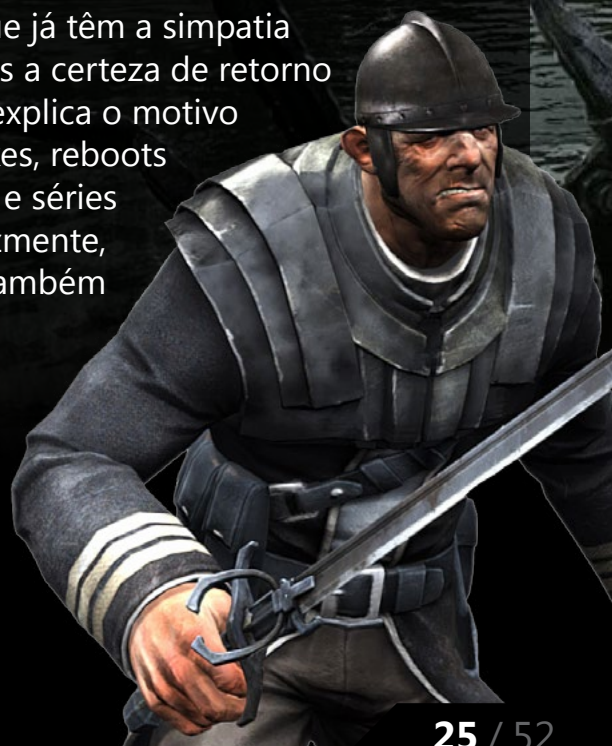
Atualmente, muito se fala de que os jogos em primeira pessoa caíram no marasmo, tratando sempre de guerras modernas com armas mirabolantes e situações inusitadas e exageradas, contrariando o game que surgiu na alvorada da atual geração de consoles, o cult Mirror's Edge. Nesse ano observamos muitos lançamentos de peso, tais como, Sleeping Dogs, Dark Souls II, Resident Evil 6, Borderlands 2, Assassin's Cred III e entre outros, mas a boa surpresa foi poder contemplar Dishonored, da Arkane Studios, um jogo em primeira pessoa que merece ser prestigiado – por mais de uma vez.

Nova perspectiva em primeira pessoa

A Arkane Studios nos últimos anos veio cooperando com desenvolvimento de jogos de outros estúdios, assumindo a parte de design e animação. Em meados de 2011, a Bethesda revelou ao mundo o que estava por vir, tratava-se de Dishonored, o terceiro game da Arkane. De lá pra cá, o jogo tornou-se polêmico por não derivar de uma franquia, por ter sua data lançamento próxima a chegada dos "bons de briga" quando se fala de FPSs (Medal of Honor: Warfighter e Call of Duty Black Ops 2) e por ser conceitualmente o oposto destes gigantes dos jogos em primeira pessoa.

Dishonored herdou tudo o que há de melhor de seus antecessores – BioShock, Thief, Deus Ex e Half-Life 2 – e deu um passo a frente garantindo a si uma identidade própria, provando que o gênero não tem o "porquê" de beber exaustivamente da mesma fonte de conflitos internacionais apoiados em alta tecnologia e ação frenética quando há um mar de possibilidades a ser explorado.

Trocar o certo pelo duvidoso às vezes pode valer a pena

OK. A indústria de videogames, antes de qualquer coisa, visa lucros assim como qualquer outro ramo comercial, sendo justificável o investimento em jogos e gêneros que já têm a simpatia do grande público, pois a certeza de retorno é maior. Isso também explica o motivo da tendência de remakes, reboots e versões HD de jogos e séries consagradas. Mas, felizmente, no circuito comercial também há produtoras que por vez pensam "fora do quadrado" e se arriscam rompendo a barreira da mesmice e nos contemplam com jogos como Dishonored.

Obra de arte no melhor estilo steampunk

Esteticamente, o game da Arkane Studios é bonito, traz gráficos competentes, dentro do que a Unreal Engne 3 ainda pode oferecer, com visual levemente exagerado que acentua as características dos personagens, além de bons efeitos visuais e filtros que tornam tudo ainda mais belo, lembrando uma pintura no estilo barroco. Contudo, mesmo com o capricho por parte da Arkane, o motor gráfico utilizado na produção do jogo não se mostra mais a melhor opção para modelar games em primeira pessoa, principalmente se o compararmos graficamente com Battlefield 3, por exemplo. Claro que não é nada que afete a experiência, mas a diferença existe e é notada em algumas texturas de baixa resolução.

Entretanto, o forte de Dishonored é Dunwall, a metrópole que ambienta o jogo e que é fortemente inspirada no estilo steampunk. Grosso modo, o steam (vapor em inglês) é um subgênero da ficção científica ambientado normalmente no passado fazendo referência a Era Vitoriana na Inglaterra do século XIX em meio a Revolução Industrial, as Crises Internacionais e tendo os primeiros passos nos campos da eletricidade. O estilo também é baseado nas obras Julio Verne e Mark Twain, onde a tecnologia não se desenvolveu por meio da eletricidade ou microchips, mas em função da mecânica a vapor e de engrenagens, desenvolvendo esse universo a níveis improváveis, preenchido com automóveis, aviões, dirigíveis e até mesmo robôs, todos dependentes desse tipo de mecanismo.

Dunwall, a metrópole

A cidade virtual de Dunwall é bem construída e dividida em vários distritos que, caso sejam bem explorados pelo jogador, evidenciam detalhes interessantes sobre o universo do jogo. Além disso, a sensação de imersão é fantástica, a metrópole parece ter sido mesmo assolada por uma praga e tudo dentro dela age de acordo com esse infortúnio. Não são poucas as vezes que o jogador se depara com cadáveres largados em becos e esquinas da cidade, que também é oprimida por um governo militarista.

Jogabilidade e sistema de decisão, o casal perfeito

A jogabilidade supre o combate direto, que permite ao jogador sair dilacerando suas vitimas como uma desenfreada máquina de matar – muito habilidosa - mas também incentiva fortemente a ação furtiva, premiando os jogadores mais sorrateiros que não vêem a morte do inimigo como a resolução de um problema, já que é possível superar o jogo sem mortes desnecessárias. Ou seja, a lei aqui é a liberdade limitada apenas pela criatividade de quem está no controle, pois Corvo, o protagonista, dispõe de muito meios para avançar em sua jornada, tais como pistolas, magias, dardos com soníferos, carabinas, invocação de ratos, tele-transporte a curta distancia e possessão.

O game também conta com um sistema de escolhas morais que influencia diretamente no desenvolvimento da trama. Isso se origina na motivação do personagem principal que tem a necessidade de provar sua inocência, pois foi acusado injustamente de ser responsável pelo assassinato da Imperatriz que ele mesmo deveria proteger. A partir daí cabe ao jogador no decorrer da trama escolher qual caminho seguir, a vingança ou da justiça. Esse sistema é percebido quando há uma situação em que antes de ser resolvida é preciso avaliar o contexto que a envolve, em outras palavras, ponderar e encontrar a melhor saída para não se ver obrigado tomar decisões ruins.
É incrível como a jogabilidade e o sistema de decisões funciona perfeitamente, uma vez que o jogo em si não determina como deva ser jogado. Não importa o estilo de jogo que seja adotado, Dishonored se adequa e traz consequências pertinentes ao perfil do jogador. Se o caminho a ser seguido for "pé na porta e soco na cara" é possível terminar o game em seis ou sete horas, mas o jogo não é aproveitado em sua totalidade. Contudo, se o caminho for o da paciência, há muito que descobrir e aprender e mesmo que se jogue uma segunda vez nem tudo será descoberto, seja nos detalhes da trama ou sobre o sistema de jogo.

Som? OK! Dublagem? OK! Protagonista? É mudo...

Infelizmente, nem tudo são flores no game. Embora o jogo tenha bons efeitos sonoros e personagens bem desenvolvidos – que carregam um ótimo trabalho de dublagem – Dishonored tem como seu calcanhar de Aquiles o protagonista. Corvo é mudo e isso é controverso no jogo. Se por um lado temos um personagem central que é pouco envolvente, por outro o mesmo muitas vezes sede seu lugar ao jogador que inconscientemente assume suas motivações, mesmo que durante a trama quase nada sobre ele é desenvolvido e nem sua origem é mencionada – o que pode aumentar a lacuna entre gamer e protagonista.

O diferencial vale a jogatina

Dishonored é uma agradável surpresa meio a tantos jogos em primeira pessoa que invadem o mercado e uma novidade bem vida no final dessa geração de consoles, por isso merece ser apreciado, não importando o estilo de jogo que cada um tem, já que a sensação de liberdade é constante e limitada apenas pela trama. Visualmente é muito agradável, mesmo com alguns problemas com texturização. E apesar de Corvo ser pouco envolvente, Dunwall supre isso muito bem, lembrando o tempo todo que algo muito ruim acontece ali.

Antes de Dishonored

Para promover o lançamento de Dishonored, a Bethesda e a Arkane divulgaram uma mini-série animada que narra em três vídeos os eventos que antecedem o game. No primeiro capítulo, intitulado The Awakening, é apresentado o universo de Dunwall, que está à beira de transformar-se na distopia que está presente no game.

The Hand that Feeds é o episódio que aborda as vantagens e desvantagens das habilidades sobrenaturais.

A derradeira parte traz The Mind of Madness, que apresenta Piero, um personagem importante na trama de Dishonored.

Prós

- Identidade visual própria muito bem inspirada
- Jogabilidade e sistema de decisões se adequam ao estilo do jogador
- Ótimo trabalho de dublagem
- Trama inteligente e intrigante

Contras

- Por vezes, os gráficos parecem datados
- Protagonista pouco envolvente

NOTA FINAL

9.0

Dishonored (PlayStation 3)

Visual **8.0** | Som **9.0**
Jogabilidade **10** | Diversão **10**

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

PlayStation Blast Awards

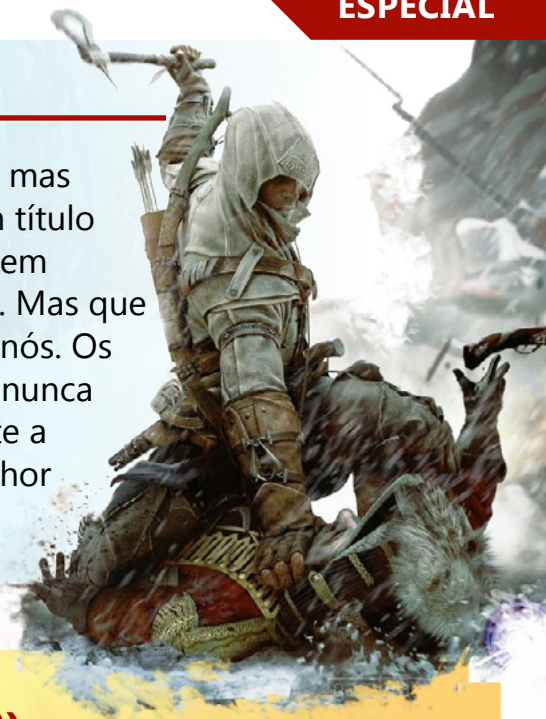
Top 10 Melhores do Ano

*por **Rafael Becker***

Revisão: Alan Murilo
Diagramação: David Vieira

Mais um ano se foi e junto com ele diversos títulos foram consagrados. Já pudemos conferir em diversos sites e revistas os melhores jogos de 2012 na opinião de redatores, jornalistas e pessoas profissionais na área dos videogames, mas você poderá conferir agora os vencedores para diversas categorias escolhidos inteiramente pela equipe do PlayStation Blast. Acompanhe o nosso Blast Awards e confira os melhores e os piores jogos do ano que encerra com chave de ouro para os videogames.

Melhor jogo de ação: Assassin's Creed III (PS3)

Assassin's Creed III recebeu expectativas muito grandes dos fãs, mas não pode ser considerado como o melhor jogo do ano. É sim um título indispensável, mas a sua imensidão de *bugs* e DLCs que corrompem *saves* acabaram com as suas esperanças de ser "o" título de 2012. Mas que não seja por isso que ele não ganhe ao menos uma menção por nós. Os combates de **Assassin's Creed III** ganharam movimentos únicos nunca vistos antes na série, e as escaladas e as batalhas travadas durante a Revolução Americana consagram o *game* da Ubisoft como o melhor jogo de ação do ano.

Melhor jogo de aventura: Journey (PSN/PS3)

Nenhum título disponível na PlayStation Network é tão encantador e ao mesmo tempo simples como **Journey**. Nele controlamos um viajante em um deserto e podemos somente andar e pular, nada mais que isso. Se estamos conectados à Internet, automaticamente e aleatoriamente um outro jogador, totalmente desconhecido, pode se juntar à sessão. Simples, fantástico e gratificante, são essas palavras que resumem **Journey** e o conseguem tornar como o melhor jogo de aventura em 2012.

Melhor jogo de plataforma: Rayman Origins (PSVita)

Rayman Origins ficou excelente nos consoles de mesa, e a versão de portátil do título também não vacilou. Nele vemos um visual fantástico em conjunto com uma diversão inagualável, e pode-se dizer que **Rayman Origins** está hoje entre os melhores jogos de PlayStation Vita. Quem sente saudades dos antigos jogos do **Rayman**, vai ficar encantado com esse.

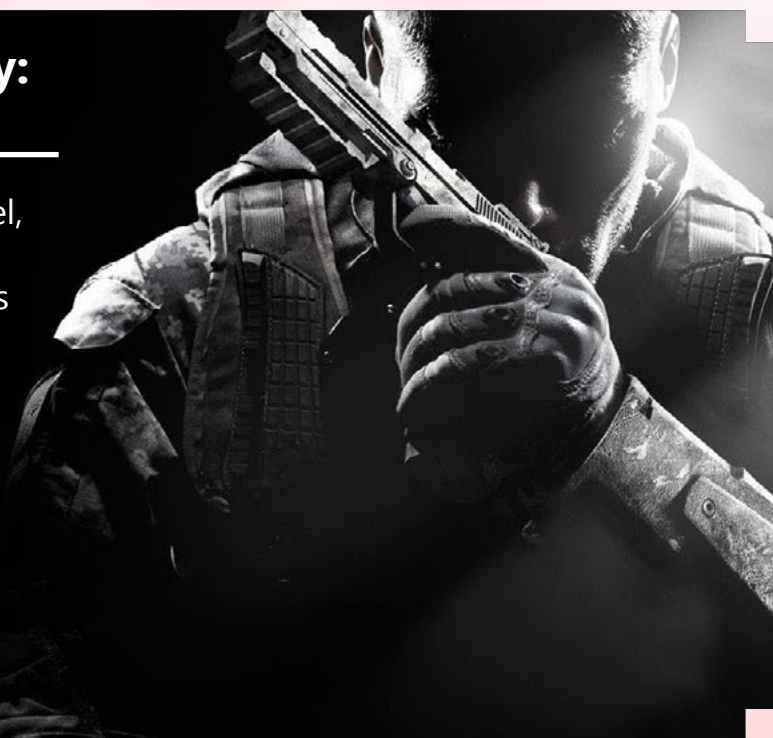
Melhor RPG: Mass Effect 3 (PS3)

A BioWare conseguiu desenvolver uma das melhores séries dessa geração de consoles ao criar **Mass Effect**. O terceiro jogo da franquia *sci-fi* novamente importou as nossas escolhas feitas nos títulos anteriores, o que o consagra como incrível. Além da ação e customização que já estamos acostumados, um novíssimo modo *multiplayer* foi adicionado para nos deixar ainda mais fascinados com essa verdadeira obra prima.

Melhor jogo de luta: PlayStation All-Stars Battle Royale (PS3/PSVita)

O ano de 2012 foi bem fraco para o gênero luta, em especial porque a maioria dos títulos de combate corpo a corpo foram somente sequências de franquias *blockbusters*. Mas um novo jogo e exclusivo das plataformas PlayStation deu às caras, o tão longo especulado **PlayStation All-Stars Battle Royale**. Apesar de a maioria dizer que ele é uma mera cópia de **Super Smash Bros.**, da Nintendo, o game possuí características únicas e uma experiência que promete divertir qualquer um, até mesmo aqueles que não são fãs do gênero.

Melhor multiplayer: Call of Duty: Black Ops II (PS3)

Podem dizer que **Call of Duty** é um caça níquel, mas não se pode falar mal do seu *multiplayer*. **Call of Duty: Black Ops II** traz consigo um dos melhores modos online da série da Activision, não só por ter uma conexão excelente, mas também por proporcionar horas em frente da televisão, enquanto tentamos subir de nível e liberar novas armas, acessórios e *perks*. Além do modo *multiplayer* comum, o "Zombies" online também é garantia de ação para até oito jogadores.

Melhor puzzle: Quantum Conundrum (PSN)

O jogo disponível na PlayStation Network foi desenhado por um dos criadores do primeiro Portal, o que já chama atenção para ele. Quantum Conundrum é até um pouco semelhante ao jogo da Valve, já que devemos passar de sala em sala resolvendo quebra-cabeças e alguns dos personagens são robôs. No jogo temos um aparelho que nos permite viajar por quatro dimensões e que também usamos para controlar propriedas como velocidade e peso. É um título interessante e propõe um bom desafio aos jogadores.

Melhor jogo de esporte: FIFA 13 (PS3)

A série **FIFA** tem ganhado destaque nos últimos anos, não somente pela inovação, mas bem como por representar de uma forma quase que real o futebol, atualmente o esporte mais famoso do mundo. E com **FIFA 13** não poderia ser diferente, já que foram adicionados a ele novos dribles, comemorações e melhorias na jogabilidade. Também teve a volta da narração em português brasileiro, desta vez feita por Tiago Leifert e com comentários de Caio Ribeiro. É **PES**, você dançou nessa geração.

Melhor jogo de corrida: Need for Speed: Most Wanted (PS3/PSVita)

Assim como alguns outros títulos, **Need for Speed** precisava passar por uma reformulação. E que melhor maneira de fazer isso do que revivendo um dos maiores clássicos da série? **NFS: Most Wanted** traz aos jogadores um mundo aberto e corridas desafiadoras, excelente para os fãs de alta velocidade, além, é claro, de uma porção de carros para você poder escolher. Após algumas decepções, pode ser agora que **Need for Speed** pare de dar ré e acelere novamente para o sucesso.

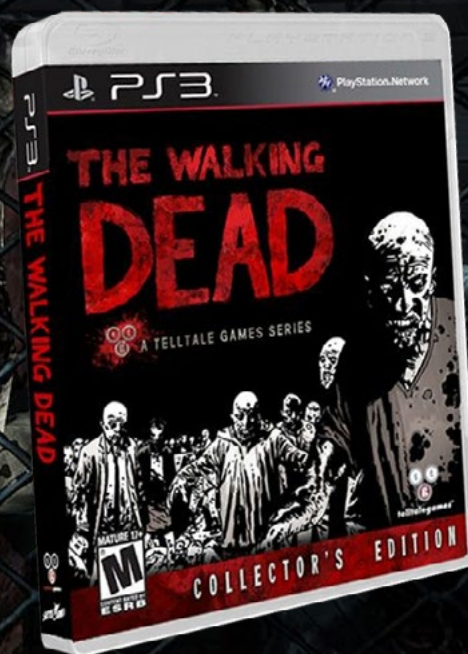
Melhor jogo de ritmo: Just Dance 4 (PS3)

Desde que o primeiro jogo da franquia foi lançado, **Just Dance** tem se tornado uma febre em alguns lares, principalmente no Reino Unido. E não é para menos, já que só precisamos de um controle na mão para dançar os maiores sucessos da atualidade sem ter que ir na balada para isso. **Just Dance 4** com certeza é o melhor título da série da Ubisoft, seus movimentos são muito bem sincronizados e a diversão é mais do que garantida.

Melhor FPS: Borderlands 2 (PS3)

Que **Call of Duty** e **Medal of Honor** que nada, **Borderlands 2** é o melhor título de *first-person shooter* do ano. Além de trazer armas dos mais variados tipos, o título da Gearbox conseguiu repetir de uma maneira melhor ainda a fórmula apresentada no primeiro **Borderlands**, que é mesclar tiro com RPG. Vale a pena jogar o título e conferir as customizações para veículos, itens, armas e personagens.

Melhor jogo para download: The Walking Dead (PSN/PS3)

Tá certo que **Journey** é um jogo incrível, mas sua curta duração para um preço relativamente alto (15 dólares) não o tornam a melhor escolha para download da PlayStation Store. Com mais cinco dólares, você ganha cerca de 8 horas a mais de jogatina com **The Walking Dead** e não irá se arrepender em nenhum momento. A história é excelente, a jogabilidade é inovadora e os personagens são marcantes. A Telltale Games acertou em cheio ao apostar as suas fichas nesse jogo baseado no universo criado por Robert Kirkman.

Melhor trilha sonora (original): Max Payne 3 (PS3)

Garantindo um lugarzinho no nosso BlastAwards, **Max Payne 3** pelo menos leva merecidamente essa categoria. A sua trilha sonora é praticamente toda composta originalmente para o título, e sons como "Tears" e "Pain" aumentam a nossa tensão enquanto enfrentamos inimigos nas favelas de São Paulo ou nas ruas de Nova Jérsei. É impressionante como a Rockstar nunca falha na escolha de músicas para os seus jogos.

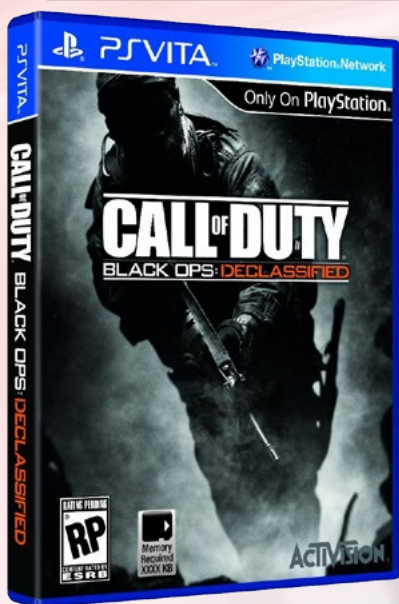
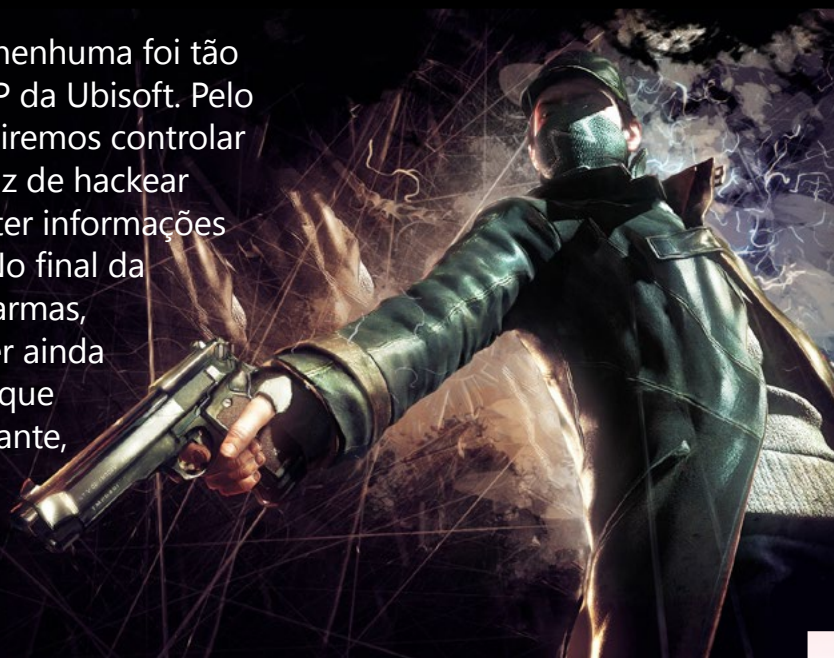
Melhor trilha sonora (licenciada): Just Dance 4 (PS3)

Essa com certeza já era uma categoria ganha por **Just Dance 4**. O título traz os *hits* mais badalados e tocados em 2012 de uma forma que qualquer um pode se entreter. Dance clássicos como "Never Gonna Give You Up", do Rick Astley, e "You're The First, The Last, My Everything", do Barry White, ou se preferir, canções da atualidade como "Moves Like Jagger", do Maroon 5, e "Good Feeling", do Flo Rida. Para aqueles que topam um desafio maior, o clipe mais visto do YouTube, "Gangnam Style", está disponível via DLC.

Melhor visual: Dishonored (PS3)

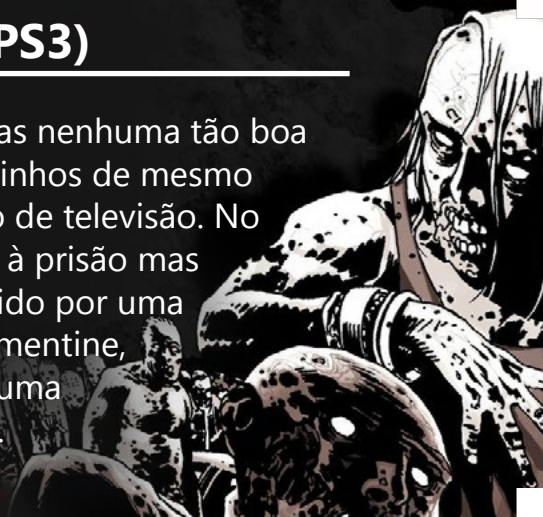
Tivemos vários títulos com bons visuais neste ano, mas nenhum foi tão bem trabalhado quanto o de **Dishonored**. A Bethesda conseguiu caprichar nos elementos gráficos do jogo, e isso resultou em uma aparência muito semelhante a que vemos nos **BioShock** (ou seja, muito boa). **Dishonored** é um bom *game*, e mesmo não sendo o favorito de muitos, merece receber créditos.

Surpresa do ano: Watch Dogs

Na E3 2012 tivemos várias revelações, mas nenhuma foi tão inesperada como **Watch Dogs**, uma nova IP da Ubisoft. Pelo pouco que foi mostrado, podemos ver que iremos controlar um homem que possui um dispositivo capaz de hackear qualquer aparelho eletrônico e também obter informações de todas as pessoas por quais passarmos. No final da demonstração também vemos que haverá armas, veículos e mundo aberto, o que promete ser ainda mais maravilhoso. Isso sem contar o visual, que mesmo muitos não considerando-o importante, somente cegos não ficaram de boca aberta com o potencial gráfico de **Watch Dogs**, que não foi nem em PC em que foi demonstrado, mas sim no PlayStation 3!

Decepção do ano: Call of Duty: Black Ops Declassified (PSVita)

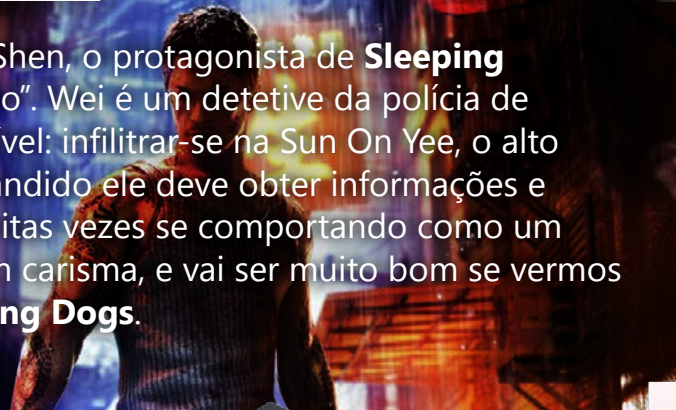
O PlayStation Vita precisava de uma forcinha para alavancar as suas vendas em 2012, e isso quase se tornou realidade quando a Activision anunciou **Call of Duty: Black Ops Declassified** para o portátil. É inegável que **Call of Duty** é um dos jogos de maior sucesso de hoje em dia, mas isso não impediu que **Declassified** fosse o maior fiasco dos últimos tempos. É um dos títulos com o modo história mais curto - cerca de 1 hora de duração - e tem um dos *multiplayers* mais instáveis já vistos. Se você pretende comprá-lo, depois não diga que nós não avisamos.

Melhor história: The Walking Dead (PSN/PS3)

Tivemos boas histórias no ano no mundo dos videogames, mas nenhuma tão boa quanto a de **The Walking Dead**. Ela é sim baseada nos quadrinhos de mesmo nome, mas apresenta uma história paralela a eles e ao seriado de televisão. No jogo controlamos Lee Everett, um homem que foi condenado à prisão mas que teve uma nova oportunidade em um mundo recém atingido por uma pandemia. Nesse ambiente pós-apocalíptico Lee conhece Clementine, que mesmo sendo uma garotinha estranha, ele consegue ter uma relação paternal com ela e a protege mais do que a si mesmo. Vale a pena dar uma conferida.

Melhor final: Assassin’s Creed III (PS3)

Antes de comentarmos essa categoria, vamos deixar claro que **Assassin’s Creed III** possui dois finais: o de Connor, o Assassino da Revolução Americana, e o de Desmond, o herói que vem protagonizando todos os jogos da série. É o final de Desmond que premiamos como o melhor de 2012. **Assassin’s Creed** sempre trouxe finais intrigantes e misteriosos, mas nenhum foi tão chocante quanto o terceiro da linhagem principal. É algo que quase ninguém esperava, e agora ficam muitas dúvidas sobre como será a história do próximo jogo da franquia.

Personagem do ano: Wei Shen (Sleeping Dogs)

Muitos podem discordar da nossa seleção, mas Wei Shen, o protagonista de **Sleeping Dogs**, merece ganhar o título de “Personagem do Ano”. Wei é um detetive da polícia de Hong Kong e recebe uma missão que parece impossível: infiltrar-se na Sun On Yee, o alto escalão das tríades chinesas. Com esse disfarce de bandido ele deve obter informações e enviar informações à polícia, mas Shen acaba por muitas vezes se comportando como um verdadeiro criminoso. Wei é um personagem que tem carisma, e vai ser muito bom se vermos ele novamente em uma possível sequência de **Sleeping Dogs**.

Fato do ano: Cross Buy

Para tentar dar uma força ao Vita, a Sony anunciou na E3 2012 o Cross Buy, sistema que fornece gratuitamente um título do portátil (via PSN) na compra do mesmo jogo, mas na versão de PlayStation 3. Os primeiros games a receberem isso foram **PlayStation All-Stars Battle Royale**, **Sly Cooper: Thieves in Time** e **Ratchet & Clank: Full Frontal Assault**, mas mais devem ser anunciados no futuro. É uma boa saída para aqueles que desejam aumentar a biblioteca do seu PSVita sem ter que gastar mais por isso.

Mico do ano: DLCs de Skyrim para PS3

Os donos de **The Elder Scrolls V: Skyrim** para Xbox 360 e PC devem estar felizes da vida com a Bethesda, muito ao constrário dos da versão de PlayStation 3. E não é para menos, já que nenhum dos DLCs do título (**Dawnguard**, **Hearthfire** e **Dragonborn**) foram lançados para o console. A promessa da Bethesda era de que o videogame da Microsoft teria um mês de exclusividade, mas os conteúdos foram lançados depois somente para o PC. A desculpa da empresa é que é mais difícil de programar para o PS3. Enquanto os jogadores de 360 e PC se divertem com os DLCs de um dos melhores jogos de 2011, os de PS3 somente babam e ficam na espera por 2013, que é o ano em que a Bethesda promete lançar eles para o console.

Mais esperado de 2013: Grand Theft Auto V (PS3)

O ano de 2013 promete ser tão bom quanto foi 2012 para a indústria dos games, portanto foi difícil escolher qual título é o mais esperado para o ano que vem. Mas **Grand Theft Auto V** com certeza é um consentimento de quase todos os jogadores, e a série da Rockstar promete ser renovada de uma forma como nunca visto anteriormente. Na história voltaremos para Los Santos, desta vez imaginada de uma forma muito real, e poderemos controlar três personagens, podendo até mesmo alternar entre eles a qualquer hora. Diversos minigames, veículos e armas, NPCs inteligentes, construções magníficas, um mapa extremamente grande e gráficos surpreendentes devem garantir **GTA V** uma posição entre os melhores jogos de 2013.

Top 10: Melhores jogos de 2012

Este ano foi sem dúvida um dos melhores para a atual geração de consoles. Jogos casuais, de aventura, de tiro, de esportes, de ação, RPGs e muitos outros gêneros agradaram todos os fãs de games. Também foi um ano marcado por surpresas e algumas decepções, mas nem por isso deixou de ser excelente. Confesso que foi difícil eleger apenas os dez melhores, baseado também na opinião de diversas outras pessoas, mas a tarefa foi aceita. Confira nesse Top 10 os melhores jogos de 2012 e veja se o seu título preferido marca presença.

10. FIFA 13

Representando os esportes no nosso Top, FIFA 13 merece a menção. O título trouxe diversas novas melhorias em relação às versões anteriores, tanto em jogabilidade quanto no visual, e a diversão continua sendo garantida, seja no modo online ou as clássicas partidas contra os amigos. Agora de volta com narração em português do Brasil, FIFA 13 trouxe Tiago Leifert e Caio Ribeiro para te deixarem ligados no que acontece durante os jogos. Vale também dizer que o título da EA Sports quebrou diversos recordes mundiais, incluindo o de jogo de esporte mais vendido na história.

9. Hitman: Absolution

Após estar seis anos sumido dos videogames, o Agente 47 voltou neste ano para trazer mais ação e matança para a tela da sua TV. Hitman: Blood Money foi um grande jogo e um dos melhores de PlayStation 2, mas arrisco dizer que Absolution conseguiu superá-lo. A dificuldade foi aumentada, as missões são melhores e em maior número, houve a adição do "Contracts Mode" e finalmente temos um enredo firme para a série. O sucesso de Absolution foi tanto que a Square Enix já anunciou que está trabalhando num novo jogo da franquia e que ela pode até se tornar anual, com revezação de empresas como ocorre com Call of Duty (entre a Infinity Ward e a Treyarch).

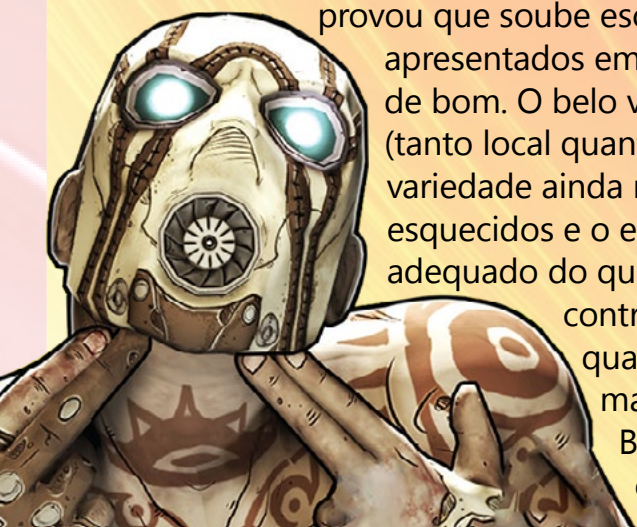
8. Mass Effect 3

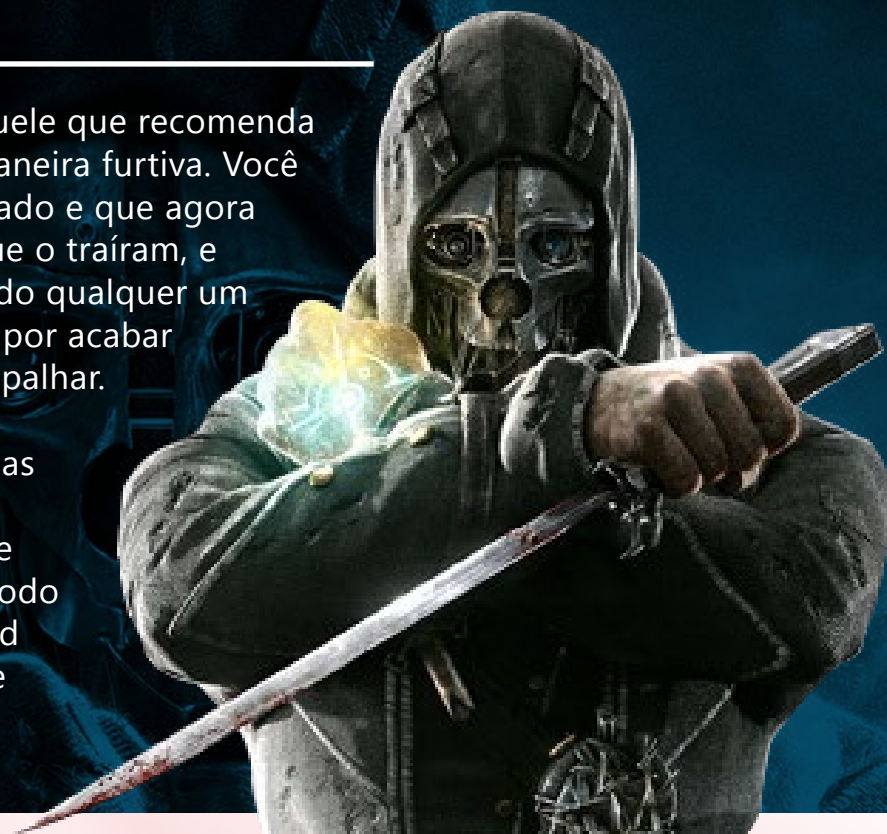
Mass Effect 3 simboliza o encerramento de uma empreitada ambiciosa da BioWare: uma trilogia de jogos interconectados pelas escolhas do jogador. Para muitos, o jogo foi o encerramento de uma jornada que começou a ser criada cinco anos antes e talvez por isso o jogo tenha sido foco de inúmeras polêmicas, envolvendo desde o seu excelente multiplayer até o final controverso. De qualquer maneira, Mass Effect 3 conseguiu manter o nível de excelência de seus antecessores e encerrou a trilogia muito bem, cumprindo as promessas feitas.

7. Sleeping Dogs

True Crime foi uma franquia de sucesso no PlayStation 2, e seria muita esperteza trazê-la para o seu sucessor. A Activision decidiu fazer isso e em 2009 anunciou True Crime: Hong Kong. Porém, devido a diversos atrasos e problemas financeiros, o título foi cancelado, mas mais tarde foi adquirido pela Square Enix. A empresa refez boa parte dele e o chamou de Sleeping Dogs. Ele é um dos melhores jogos de mundo aberto já lançados para o PlayStation 3, possui combates de kung fu muito bem trabalhados, veículos rápidos e armas mortíferas, além da ótima história. Repetindo o que a Square Enix disse, “foi burrice da Activision tê-lo vendido”. É claro, afinal, o título já se tornou um grande sucesso.

6. Borderlands 2

Quando foi lançado em 2009, Borderlands trouxe umas das melhores fórmulas para se jogar um jogo de tiro em primeira pessoa cooperativamente, mas apresentava alguns defeitos, notadamente quanto ao enredo e diversos bugs. Em Borderlands 2, o pessoal da Gearbox provou que soube escutar os fãs e não apenas corrigiu todos os problemas apresentados em seu antecessor como também melhorou tudo que havia de bom. O belo visual estilo cel shading e o forte multiplayer cooperativo (tanto local quanto online) foram mantidos, as armas aparecem em uma variedade ainda mais absurda, os elementos de RPG também não foram esquecidos e o enredo, apesar de não ser perfeito, ficou muito mais adequado do que antes. Os quatro personagens anteriores não são mais controláveis e aparecem no jogo como NPCs, pois agora outros quatro protagonizam a nova aventura, com classes distintas, mas que se complementam. Todas essa mudanças tornaram Borderlands 2 um jogo imperdível mesmo para quem não costuma curtir jogos de tiro.

5. Dishonored

O game é um jogo de stealth, aquele que recomenda que você mate suas vítimas de maneira furtiva. Você controla um protagonista injustiçado e que agora busca vingança contra aqueles que o traíram, e deve fazer isso saindo assassinando qualquer um que enxerga pela frente ou optar por acabar com somente os que irão lhe atrapalhar. No título de primeira pessoa da Bethesda podemos realizar diversas ações inusitadas, como invocar ratos, possuir algo ou alguém e se teletransportar por um curto período de tempo, o que torna Dishonored único. Recomendo ele fortemente aos que topam um bom desafio.

4. Call of Duty: Black Ops II

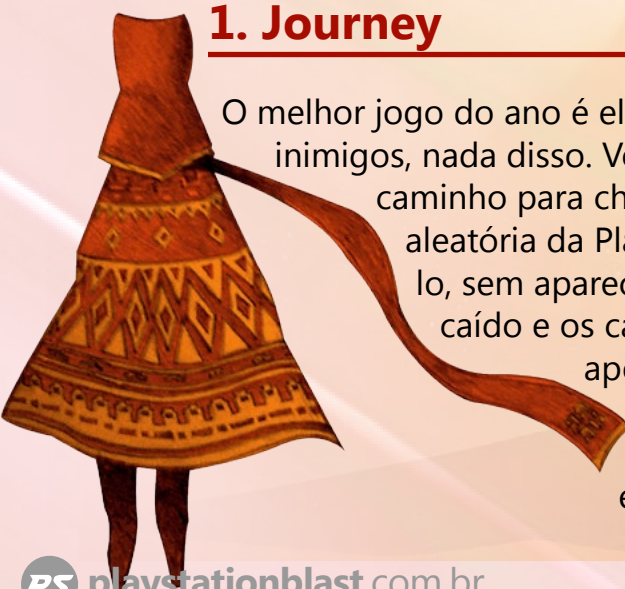
Para quem dizia que Call of Duty não renova mais, bem, Black Ops II é uma prova bem contrária disso. É o primeiro jogo da série a nos permitir que façamos escolhas que influenciam no futuro dos protagonistas, saindo daquele ambiente linear ao qual a franquia está presa. Também há fases em que podemos controlar robôs e outros veículos não tripulados, dando uma sensação totalmente diferentes do que estamos acostumados. A Treyarch sempre consegue acertar em cheio nos seu Call of Duty, e os modos Zombies e Multiplayer também sentem o diferencial apresentado no Singleplayer.

3. Assassin's Creed III

Ele poderia facilmente ter obtido a primeira colocação do nosso Top se não fosse a pressa da Ubisoft em lançá-lo. Assassin's Creed III foi anunciado em maio e disponível para compra já em outubro. Graças a isso, o game veio com diversos bugs e glitches, além de uma história pouco empolgante para Connor, o Assassino da Revolução Americana. Fora isso, Assassin's Creed III recebeu uma renovação total e é com certeza o melhor título da série, trazendo um combate magnífico, cenários lindos e várias novas adições, como a possibilidade de escalar árvores e rochedos, caçar animais selvagens e participar de excitantes batalhas navais.

2. The Walking Dead

Quem diria, o atrasado The Walking Dead na segunda colocação da matéria. O primeiro episódio foi lançado em abril e desde então sofreu diversos atrasos por parte da Telltale Games, mas no final se revelou como uma verdadeira obra prima. Muitos acharam que a jogabilidade do point-and-click seria entediante, mas não é nem um pouco. Podemos realizar diversas ações de uma forma rápida e simples, além de poder interagir com o cenário em nossa volta. A possibilidade de fazer escolhas também é um ponto super positivo de The Walking Dead, e graças a isso somos nós que modelamos o enredo. Telltale, faça o favor e lance de uma vez a segunda temporada desse título; qualquer atraso agora será perdoável.

1. Journey

O melhor jogo do ano é ele, o simples e viciante Journey. Sem mapa, objetivo, inimigos, nada disso. Você é um viajante no meio do deserto que está buscando caminho para chegar a uma montanha, e durante a sua jornada uma pessoa aleatória da PlayStation Network pode entrar na sua sessão e ajudá-lo, sem aparecer o nick dela e nem nada. O visual é de deixar o queixo caído e os caminhos até a montanha são diversos, o que faz com que, após terminarmos o jogo, rejogueme-o só para tentar outras alternativas. Journey é cativante e um dos jogos mais bem vendidos da história da PlayStation Store, e ainda por cima é exclusivo de PS3. Jogue-o que você não se arrependerá.

1 Ano de PlayStation Blast

por ***Alberto Canen***

Revisão: Leandro Fernandes
Diagramação: Ricardo Ronda

A criação do blog PlayStation Blast era um plano antigo da nossa equipe, mas que só foi possível colocar em prática com a consolidação do seu irmão mais velho, o Nintendo Blast. Finalmente, em 15 de julho de 2011, o PSB (como é carinhosamente conhecido) teve a sua estreia e logo contava com leitores assíduos e matéria diárias. Mas algo estava faltando e os fãs dos consoles da Sony sabiam bem o que era: uma revista nos mesmos moldes da Revista Nintendo Blast. A cobrança por uma revista virtual era constante, mesmo dentro da própria equipe, e a inevitável estreia aconteceu ainda em 2011, no dia 20 de dezembro. Mas por que a segunda revista só veio a ser lançada oito meses depois? Descubra um pouco mais por trás da história da Revista PlayStation Blast.

Um presente inicial

Dezembro é um ótimo período para se falar de videogames. Se quiséssemos, poderíamos falar apenas sobre isso, pois é quando a indústria aproveita para lucrar com os seus lançamentos - muito em virtude do Natal - e anunciar os próximos jogos para o ano seguinte. Com isso em mente, a matéria da capa foi justamente "Promessas do PS3 para 2012". Naquela época, o PlayStation Vita também estava em alta, pois acabara de ser lançado no Japão e todos estavam ansiosos para saber como seria o novo console portátil da Sony e a sua line up inicial. Aproveitamos para tirar dúvidas dos leitores e fazer as nossas considerações sobre o sucessor do PSP com a matéria "PlayStation Vita, os jogos do lançamento e o futuro". A nossa conclusão foi: "o PS Vita promete ser o grande passo da Sony dentro do mercado de consoles portáteis." Por enquanto, continua na promessa, mas ainda temos esperança.

ANÁLISE

Na mosca: Inovação + Interatividade

Uma grande tragédia

29 / 103

TOP 10

por Rafael Becker

4 / 103

PRÉVIA

LittleBigPlanet

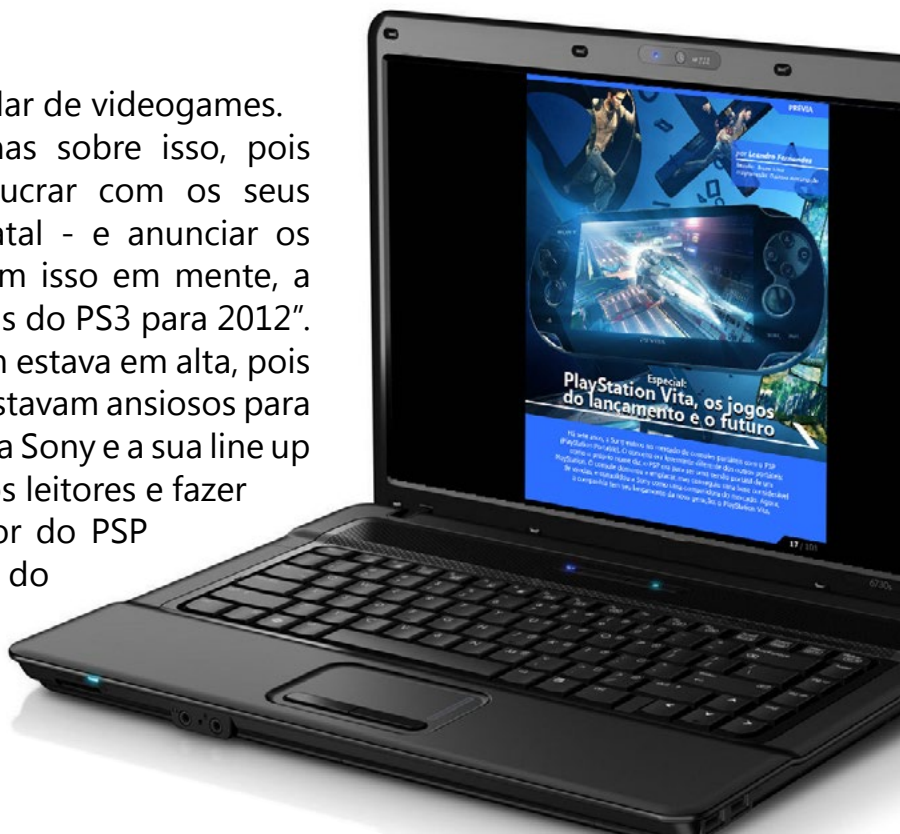
Resistance: Burning Skies

20 / 103

TOP 10

8

Prince of Persia Trilogy

66 / 103

A verdade é que o lançamento da primeira edição foi uma espécie de presente da equipe para os leitores, que apoiaram o blog desde o seu início e que queriam ter uma revista virtual mensal, como acontece no NB. Digo presente porque nós ainda não estávamos preparados para manter duas revistas ao mesmo tempo sem atrasos ou perda de qualidade, o que seria inaceitável para as nossas próprias exigências. Precisávamos de mais gente. Como de costume, abrimos vagas para novos membros e uma seletiva foi feita. Colhemos bons frutos, o blog PSB se estabeleceu e a voz dos leitores tornou-se mais exigente conforme o tempo passava: "quando sairia o segundo capítulo?", "a Revista PSB iria se tornar mensal?"

A nova estreia

Mesmo com novos membros, a equipe chegou à conclusão de que não seria possível manter duas revistas mensais. Ainda faltavam membros em cargos importantes, principalmente diagramadores. Depois de reflexões, reuniões e votações, chegamos a uma decisão que iria sacramentar o desejo de todos: diminuir a quantidade de matérias das duas revistas: NB e PSB. Não que elas fossem ficar curtas, mas antes estavam muito extensas. Com essa solução, não iríamos comprometer a qualidade de qualquer delas.

ANÁLISE

Combates, missões e falhas compensadas com extras?

Ficou óbvio que o combate do game foi marcadamente inspirado pelos novos títulos do Batman que, convenhamos, renovou os elementos de luta, deixando-os muito mais dinâmicos e divertidos. A Beenox acertou em alguns pontos e errou feio em outros. O seu sentido aranha avisa-o em determinados momentos que você levará um golpe, há também um botão para contra-ataque, um para socar e outro como ataque especial, tudo no mesmo estilo visto com o morcegão. Ah, e pela primeira vez na história dos jogos do Aranha, o seu uniforme rasga à medida que você é atacado. Já estava mais do que na hora disso acontecer.

Os produtores disseram que o sistema de combate da Rocksteady foi fundamental, mas que tudo foi feito de modo a privilegiar as habilidades do cabeça de teia. O problema é que a execução é totalmente diferente, no fim das contas o que você vai fazer é sair esmagando os botões, esquivando, usando o Web Rush para pegar objetos e inimigos e fugindo quando receber muito dano (há um comando específico para isso).

Por outro lado, no que diz respeito à furtividade o Spidey faz bonito. É possível eliminar os oponentes pouco a

playstationblast.com.br 16 / 38

GUIA

Guia PS VITA

Tudo o que você precisa saber sobre o Playstation Vita

por Rodrigo Estevam

O PlayStation Vita é atualmente o portátil mais poderoso no mercado, capaz de gerar gráficos impressionantes pra um equipamento que cabe no seu bolso. Essa é, basicamente, a descrição que melhor resume o carro-chefe do Vita: seus gráficos de tirar o fôlego. Mas é só isso que o portátil da Sony é capaz de fazer? É claro que não. Confira agora um superguia sobre o PlayStation Vita feito especialmente pra você, que quer saber do que mais esse pequeno notável é capaz.

27 / 38

PLUG & BLAST

E, afinal, engordou o cofre?

Apesar da baixa receptividade do público veterano ao PS Move, o acessório conseguiu fisgar muitos jogadores casuais para o PS3. Diversos acessórios adicionais foram criados para o controle, desde bases de plástico para games de tiro até um carregador para a bateria, chegando ao (tosco) PlayStation Move Racing Wheel. Uma das formas de vencer o problema do alto preço do PS Move e seus periféricos adicionais foi a oferta de pacotes promocionais. Alguns bundles vêm com games básicos, como um disco contendo 11 demonstrações do potencial do acessório e o Sports Champions, mas outros apostavam em jogos como EyePets e, no Japão, até mesmo Resident Evil 5.

O PS Move pode não gozar do mesmo sucesso do Wiimote da Nintendo, muito menos da criatividade do Kinect da Microsoft, mas foi um passo importante da Sony em um setor do público que, até então, estava quase todo concentrado nas mãos da empresa do Mario.

25 / 38

BLAST FROM THE PAST

Devil May Cry

por Giancarlo Silva

Dante era um rapaz calmo. Nunca foi de esquentar muito a cabeça com o que quer que fosse, sempre mantendo seu bom humor. Mas nesse dia ele estava um pouco entediado, com pouco dinheiro no bolso e sem nada de interessante pra fazer enquanto aguardava por um novo servicinho em seu escritório, onde trabalhava como caçador de demônios. Como se atendesse seu desejo de acabar com o tédio, eis que repentinamente surge uma garota chamada Trish, que o ataca ferozmente. Ao ver que Dante resistiu à investida com facilidade, Trish fala que isso era apenas um teste e oferece-lhe um trabalho: viajar até a Ilha Mallet para enfrentar Mundus, o imperador demônio que havia sido preso em uma outra dimensão e que agora ameaça retornar.

Assim se iniciava a trama de uma das franquias mais bem cotadas da geração passada. Lançado em outubro de 2001 e unindo uma boa dose de exploração com batalhas rápidas e dinâmicas, Devil May Cry foi uma dessas agradáveis surpresas para quem aguardava por franquias novas e estava um pouco enjoado das continuações de sempre.

playstationblast.com.br 7 / 38

Com tudo resolvido, no dia 1º de agosto de 2012, todos os anseios dos leitores e dos próprios membros da equipe foram atendidos: a Revista PSB passou a ser mensal. O momento para o lançamento da segunda edição foi o de comemoração pelo aniversário de um ano do blog PlayStation Blast (também foi estreia do Xbox Blast). Na capa, ninguém menos do que o amigo da vizinhança: Homem-Aranha. O cabeça de teia teve mais um jogo baseado em um filme seu: The Amazing Spider-Man. E não é que o jogo foi uma boa adaptação? Nessa época, ainda estávamos empolgados com o PS Vita e aproveitamos para fazer um "Super Guia" do portátil.

Após o meio do ano, as grandes desenvolvedoras começam a lançar os seus jogos arrasa-quarteirões. Aqueles que iriam disputar as preferências nas premiações dos especialistas. Com isso em mente, as edições seguintes da Revista PSB seguiram o curso natural dos lançamentos e tivemos uma capa mais extraordinária do que a outra: Resident Evil 6, Assassin's Creed III, PlayStation All-Stars Battle Royale e Call of Duty: Black Ops II. Quase todas com jogos de grandes franquias que demonstraram precisar de uma certa renovação, apesar de continuarem vendendo mais que pãozinho quente de manhã cedinho.

Round 1 - História

Round 2 - Terror x Ação

A Fronteira

Liberdade deixada para trás?

A Revista PlayStation Blast conseguiu completar um ano (e sobreviver ao Fim do Mundo). Muitas decisões foram tomadas para que ela pudesse ser mensal e com a qualidade que o leitor blástico está acostumado, mas valeu a pena. Esperamos que a indústria de videogames continue a nos brindar com ótimos lançamentos e novidades empolgantes para que possamos, ano que vem, comemorar mais um aniversário ainda mais satisfeitos com os nossos jogos eletrônicos.

Jogos da PSN são mais Originais?

por **Leandro Fernandes**

Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Tiffany B. Silva

O mercado de jogos em mídia física recebe atualmente uma enxurrada de shooters em primeira pessoa clonados à exaustão de Call of Duty (incluindo os clones dentro da própria série), shooters em terceira pessoa clonados à exaustão de Uncharted e Gears of War e séries que lançam jogos novos todo ano, feito Atividade Paranormal nos cinemas. Mas existe um reduto de jogos mais originais e criativos, lançados com menos verba e com muito mais ousadia: a PlayStation Store. Há inclusive quem diga que esses jogos são a salvação do mercado de games. Venha conosco discutir esse conceito e descobrir os motivos por trás disso.

Menor custo, menores as apostas

É óbvio que custa menos lançar um jogo de forma digital do que em mídia física. Só a parte da logística já retira uma boa parte do custo, fora o papel, plástico e a própria mídia. Então se uma equipe aparece com uma ideia muito louca e pouco "comercial", o que a distribuidora faz? Ela diz: "lance de forma digital".

Por isso, a maior parte dos jogos da PSN são mais baratos também: Journey, um dos maiores sucessos da PlayStation Store, saiu por apenas US$19,99. E pode-se argumentar que esses jogos costumam ser bem curtos, o que justifica o preço menor. Isso também entra na equação, mas é no sentido contrário. Essas produtoras recebem bem menos verba para criar seus jogos e, portanto, não podem fazer um jogo muito extenso. Para completar, se fizerem um jogo que exija 25GB do disco rígido do console, dificilmente alguém vai parar para baixá-lo.

Vamos usar uma outra analogia em relação à série de filmes de Atividade Paranormal. O primeiro custou apenas US$15.000 para ser produzido, e rendeu mais de US$190.000 de bilheteria. Com um custo de produção reduzido, o risco de prejuízo é muito menor. Resultado: como as distribuidoras não estão apostando tanto, elas deixam os desenvolvedores mais "soltos", sem interferir no processo e o resultado invariavelmente é, pelo menos, mais autoral.

Ou seja: é claro que não dá para esperar que um jogo criado por uma equipe de dez pessoas tenha 60 horas, da mesma forma que um que foi criado por sete equipes de vinte pessoas, apoiadas por uma super distribuidora. São jogos curtos, normalmente simples, mas que trazem um ar refrescante à mesmice do mercado de games.

Aquelaempresadegames

Não, isso não foi um erro de digitação. A thatgamecompany é o nome da desenvolvedora de Journey, Flower e Flow, três dos jogos mais estranhos e únicos da história. Os três têm algo em comum: o objetivo de não criar um jogo de ação alucinante, mas causar reações emocionais no jogador.

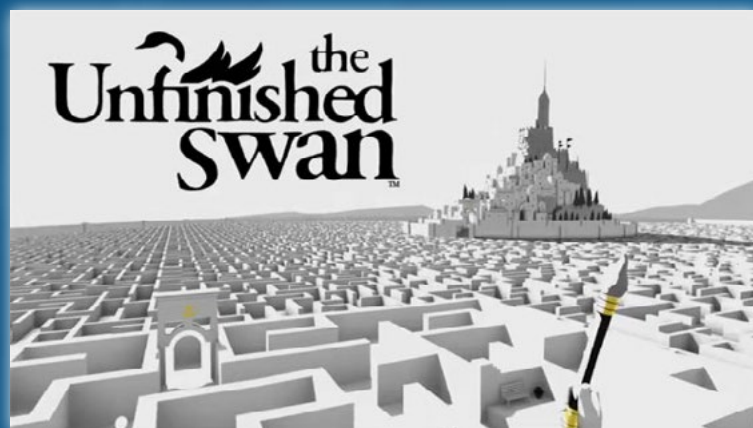
Olha a ideia: em Flow, você controla um organismo aquático que precisa se alimentar de outros. É isso. Talvez nas mãos de outra produtora, ele se tornasse um jogo de plataforma estranho. Mas Flow tem até uma inspiração da psicologia no nome do jogo. Sabe quando você está tão concentrado em alguma coisa que parece que o mundo ao seu redor se apagou? Esse é o conceito real de Flow. Ah, sim, o controle é feito através do Sixaxis, o acelerômetro do DualShock 3.

Já em Flower, novamente utilizando o Sixaxis, você controla uma pétala de flor, e voa por campos juntando outras pétalas.

E finalmente, em Journey, o próprio título mostra a ideia. Aproveitando a imersão única, o jogador tem de realmente embarcar numa jornada, sem indicações textuais, e pode contar com a ajuda de um outro jogador, sem saber seu nome, ID da PSN ou qualquer coisa semelhante. Essa ajuda inesperada, sem rosto e sem nome evita aquele papo de "não jogo com n00b", além de proporcionar uma experiência muito diferente.

Nem só de Journey vive a PS Store

Se enganam aqueles que pensam que só a thatgamecompany produz jogos com essa ousadia. Embora não seja um exclusivo como os três citados anteriormente, Limbo foi um sucesso de crítica e apresentou uma jogabilidade única. Em vez de jogar com a luz ao seu favor, são as sombras que definem as formas de tudo em Limbo. É impossível ver armadilhas e inimigos de forma precisa até que eles se movam. Isso somado ao estilo violento e a dificuldade quase agressiva do jogo criaram um fenômeno digital.

Outro jogo único é o The Unfinished Swan. E a ideia é tão original quanto arriscada: você anda em primeira pessoa por um mundo branco e pode jogar bolas de tinta para ver as formas do caminho. Você acha que esse jogo seria assim se fosse lançado em mídia física? É claro que não.

E como esquecer de Stacking? Nesse jogo, o protagonista é uma boneca russa, daquelas que se encaixam umas dentro das outras. Em uma história repleta de humor peculiar, é necessário cumprir diversos objetivos, e para isso o jogador precisa utilizar outras bonecas. Excêntrico, não?

E temos por fim os adventures da TellTale Games, incluindo os episódios de The Walking Dead e Back to the Future. Adventure é um gênero um pouco esquecido atualmente, e é sempre bom ver que ainda existem, ainda que sejam lançados por meio digital e episódico.

A PlayStation Network e a PlayStation Store nos trazem muito mais do que DLCs e afins. Os jogos (exclusivos ou não) que estão ali são uma alternativa aos repetecos do mercado tradicional, e mostram que ainda há espaço para a inovação. O que você acha?